CSR Report 2008

CSR（Corporate Social Responsibility）とは、一般的に企業がどう社会や地球環境に責任を果たしていくかということですが、娯楽という仕事をしている私たち任天堂にとっては、「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする活動」だと考えています。
このCSRレポートは、そうした「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする」ために取り組んでいる活動を報告するものです。

報告対象組織

任天堂グループ（任天堂（株）および連結子会社）を対象範囲としています。対象範囲が異なる場合は、個別に対象範囲を記載しています。なお、任天堂グループを示す場合は「任天堂」、任天堂株式会社を示す場合は「任天堂（株）」と表記しています。

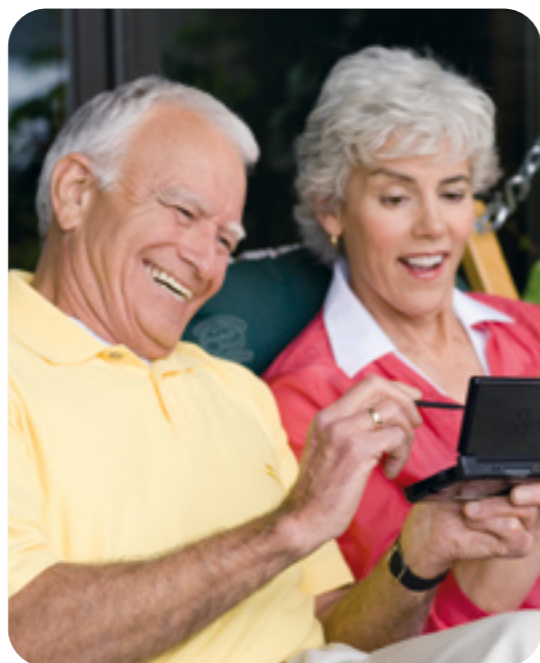
報告対象期間

2007年4月～2008年3月を中心に掲載しています。一部直近または2007年度以前の活動も含みます。

報告書発行時期

2009年3月

- 専門用語やわかりにくい用語については、各ページの「用語解説」欄で説明しています。
- ニンテンドーDSの表記には「ニンテンドーDS Lite」を含みます。
- 当社ホームページ上において本レポートの補足情報などを掲載していますので、併せてご覧ください。
  http://www.nintendo.co.jp/corporate/csr/index.html

Contents

社長メッセージ

ゲームの持つ大きな可能性を世界中の任天堂に関わる人すべての笑顔につなげていく

ゲームが社会を良い方向に変える可能性はまだまだあります。
ゲームを通じて関わる人すべての笑顔につなげていくこと、これが任天堂のCSRです。

CSR推進プロジェクトを立ち上げられて1年あまりがたちましたが、どのような手ごたえを感じておられますか。

昨年は、任天堂のCSRという概念を「関わる人すべてを笑顔にする活動」と定義しました。できるだけわかりやすく「任天堂のCSRとは何か」を表現したいと考えたからですが、これによって対外的にも明確に示すことができ、また、同時に海外子会社を含めた全社員が共通の認識を持ち、意識を高めることにもつながったと思います。

課題として見えてきたのはどのような部分でしょうか。

CSRという概念が出てくる以前からすでに多くの面で取り組んでいたことが改めて確認できた反面、それを社会に対してお伝えするということが十分ではなかったため、客観的なデータなど裏付けとなる情報の蓄積がやや不足していることもわかりました。特に、現在の海外売上高の占める割合が8割に達している状況から、一層グローバルに考える必要があることも認識することができました。今後、さらに高いレベルに向かって目標を持って前進していくべきだと感じています。

CSRはとても広い概念ですが、社会からの期待や関心事を受け、任天堂がこれから重点を置いて取り組むテーマは何でしょうか。

確かにCSRは概念が広く、ともすると総花的になってしまう恐れがあります。そこには社会からの期待を受け止めるとともに任天堂としてのポリシーが必要であり、戦略的に判断していかなければいけません。任天堂では2つのテーマに重点を置いて取り組んでいこうと考えています。

一つは、ゲームが社会に対して与えられる良い影響やビデオゲームの新しい可能性をもっと多くの人に伝えて理解していただくこと、もう一つは、自社で組み立て工場を持たない「ファブレス型」のビジネスを行う企業として、生産パートナーにも、私たちの社会面や環境面の配慮といったCSRに関する考えについて、ご理解いただき協働していくことです。

ゲームが社会に与える影響、ビデオゲームの新しい可能性とは具体的にどういったものでしょうか。

『脳を鍛える大人のDSトレーニング』の監修をしていただいた川島教授が、「ゲームというのがこれほどまでに世代間コミュニケーションを生み出すということに驚いた。世代間コミュニケーションというのは脳にとって非常に良い刺激なんですよ。」とビデオゲームの新しい可能性についてお話ししてくださいました。そのほかにも、日本国内でWii Fitを利用された方に調査を行ったのですが、40代男性の最もうれしい効果は「子どもと会話をする機会が増えた」（19.8％）、50代男性では「配偶者と一緒に利用した」（59.7％）といった結果が得られました。こうしたゲームを通じて新たなコミュニケーションや笑顔が生まれたというような良い影響をもっともっとお伝えしていきたいと思っています。

一方で、ゲームが面白い娯楽であるがゆえに、「子どもがゲームに熱中してなかなか止めない」といったご意見をいただくこともあります。私たちは、こうした影響についても真剣に考えています。Wiiでは、プレイ時間が自動的に本体に記録されるようにして親子で対話していただくきっかけを作ることにしました。今後も、こういった問題にどう取り組むか議論を重ねていきます。

生産パートナーとの協働ということですが、任天堂にとって生産パートナーを含めた取引先との関係をどのようにお考えですか。

自分たちの仕事の意味や、それが世の中にどう貢献できているのか、どう人のお役に立っているのか、どう人に喜んでいただけているのかといったことが共有されることが大切です。私が決算説明会などで世界中の人がゲームをして笑顔になっている映像をお見せしているのは、お取引先の皆さんや社員の協力のおかげで最終的に使っていただくお客様の笑顔につながっていることを感じていただくためです。お取引先の皆さんには、私たちにはできない得意分野の力をお借りしているわけですから、そこに敬意を払い、感謝の気持ちを持つ、その姿勢が大切だと思っています。

地球環境への配慮は次世代の人々の笑顔につながっていく重要なテーマだと思いますが、任天堂ではどのようなことに取り組んだり、考えたりしておられますか。

気候変動の問題については、これからは私たちの事業活動においてどれだけ二酸化炭素が出ているかということだけではなく、お客様が商品を使用されるときに消費されている電力も世の中に与えているインパクトは大きいと思います。そういう点でニンテンドーDSやWiiは、ハイパワー・ハイパフォーマンスのゲーム機に比べて省エネルギー設計になっていると思います。また、製品に含まれる化学物質に関しても、基本的には世界中でも大変厳しいヨーロッパの基準に合わせており、たとえ規制のない地域に出荷するものであっても、その基準をきちんと守らなくてはいけないという認識です。「任天堂らしい」取り組みという意味では、現在の環境問題や社会問題といったテーマ性のあるものを押し付けがましくなく、ゲームの中にどう取り入れていくかがチャレンジです。まだまだゲームの長所を活かしてできることはあります。それを関わる人の笑顔につなげていくことが私たち任天堂のCSRです。

最後に、これからも任天堂がビジネスにおいても、またCSRにおいても成功していくためには、どのようなことが必要だとお考えですか。

企業の寿命は30年などと言われていますが、任天堂は何とか100年以上生き延びてきたわけです。けれども、自分たちの成功体験におぼれるほど危険なことはありません。成功という言葉に惑わされないように、社内では成功という言葉は禁句にしています。成功するにはこれとこれを満たせばいいという発想に立ったときに、極めて環境の変化に脆くなります。もしも、そうなってしまったら、任天堂は関わる人すべてを笑顔にできないと思います。誰だって傲慢な人は嫌いですからね。これは、CSRについても同様で、ここまでやれば終わりというゴールはありません。関わる人すべてを笑顔にするために何をすれば良いかを常に考え、行動し続けることだと思います。

Satoru Iwata

任天堂株式会社 取締役社長 岩田 聡

商品を通じて
私たちが追求していること

すべてのお客様を笑顔にすることを目標に、商品の企画・開発から、調達・生産、販売のあらゆる段階において、常にベストの選択を追求しています。

02 調達・生産

私たちは自社で組み立て工場を持たない「ファブレス型」の生産体制をとっているため、製品を生産するために多くの方に協力していただいています。これらの生産パートナーの皆さんに、私たちのものづくりの考え方や、一緒に作り上げる商品のコンセプト、求められる品質を理解していただき、良好な関係の構築に努めています。
関わる人すべてを笑顔にするという目標に向けて、環境や社会への配慮など、生産パートナーとの連携はこれまで以上に重要性を増しています。

01 企画・開発

私たちの開発部門では、ソフト開発とハード開発が融合し、そこから出てくる新しいアイデアによって、これまで世の中になかった商品が生まれます。
すべてのお客様に笑顔になっていただけるよう、エンターテインメントとしての魅力を追求する一方で、使いやすく安全で品質の高い商品づくりを重視しています。

03 販売

いくら自信を持ってお届けできる商品ができても、お客様に商品の魅力がうまく伝わらなければ遊んでいただけません。
どのようにすればお客様に商品の魅力を伝えられるのかを常に考え、興味を持っていただくための工夫を行っています。

総合開発本部 開発部 デザイングループのメンバー

Wii リモコンのデザイン

どんな人でも見た瞬間、つい触ってみたくなる。そして直感的に遊べる ――そんな、わかりやすく快適なデザインを目指しました。

任天堂株式会社
総合開発本部 開発部 デザイングループ
伊吹 真人
Masato Ibuki

Wiiの最大の特徴であるWiiリモコンは「誰にでも直感的に使っていただける、嫌われないコントローラ」というのが開発コンセプトにあり、最も重要なデザインのテーマでもありました。私が特に担ったのは、CADによるデザインモデル製作です。立体のデザインというのは、絵に描いたりパソコンモニターの中だけでは完成しません。実際に手で触ることができるモデルで確認しながら、不具合を修正したり新しい問題を発見したりします。特にWiiリモコンのようにこれまでの概念を覆すような新しい開発では、重要な過程になります。

手の大きな人から手の小さなお子様まで、どんな方でも片手で握れるサイズと形状を見つけ出すことは大きな課題の一つでした。それを解決するためには、中に詰め込む基板や部品のレイアウトが大きく影響してきます。「ここの位置を0.5mm下げられませんか?」というようにミリ単位で設計者に何度も交渉したことを覚えています。

任天堂の強みはソフト開発とハード開発が融合し、そこから新しいアイデアが生まれることです。Wiiリモコンの操作ボタンを決める会議の場でも、ソフト開発者の中でさまざまな意見がぶつかりました。「できるだけ数を減らして、初めてゲームをする人にとってわかりやすくすべきだ。」「いや、そんなに減らしたら、ゲームの企画が成り立たない。」このような対立する意見に対応し、ハード開発者として数え切れないくらいのモデル製作とデザイン提案を繰り返しました。こうした環境があったからこそ、さまざまなお客様にもわかりやすく快適なデザインを目指すことができたのだと思います。

私はWiiリモコンのデザイン開発において、年齢や性別に関わらず、あらゆる人たちに「驚いてもらいたい」「喜んで遊んでもらいたい」という気持ちを常に忘れないよう努めてきました。そして今、商品化されて店頭で笑顔で遊んでくださっているお客様を見たときには言いようのない感動につつまれています。

生産パートナーの工場にて

CSR調達

パートナーとともに学び、ともに成長していく。
―― ただの“もの”づくりにとどまらない、
働く人々が笑顔でいられるビジネスにしたい。

Nintendo Hong Kong Limited（香港）
総経理
矢野 義雄
Yoshio Yano

私たちが作り上げる商品は、生産パートナーの協力なしには語れません。任天堂は自社で組み立て工場を持たない「ファブレス型」の生産体制をとっているため、生産パートナーにいかに継続的にサポートいただけるかが重要になってきます。一方で、商品は任天堂ブランドとして売られるため、相手の立場を理解しながら、ともに進んでいく方向性を共有・共感できることが大切です。そのため、できるだけ現地を訪れ、製造工程の確認をすることはもちろん、その背景にある任天堂の考えを十分に説明するように努めてきました。

特に、材料や部品を供給していただいている生産パートナーは、彼らが生産しているものと最終的にお客様が使われている状況とを結びつけてイメージするのは難しい状況にあると思います。ですので、私たちが行っているビジネスは、直接お客様の笑顔につながっていることをお伝えし、ただの“もの”づくりにならないように気を付けています。そう認識してもらえれば、仕事の意義ややりがいを感じてもらえるのではないかと思っています。CSRというのは、結局、こういったつながりを実感するところから始まるのではないでしょうか。

任天堂が目指したいのは、私たちを含め、すべての生産パートナーがCSRに関する正しい認識を身につけ、CSR調達（P.23参照）を確実にしていくことです。すべての人を笑顔にするために、あらゆる工程が周辺地域や地球環境、社員などと密接につながっていることを意識し、自分の行動がどんな影響を及ぼすのかを考え実践していく。その結果として、私たちのビジネスに関わるすべての会社とそこで働く人々が、ずっと笑顔で居続けることができるようなビジネス、共存・共栄の関係を構築することがゴールだと考えます。私たちは、その一歩を踏み出したばかりです。これから生産パートナーとともに学んでいくべきことがたくさんありますが、生産パートナーと任天堂がともに成長できるような仕組みづくりを進めていきたいと思います。

ニンテンドーDSのイベントの様子

お客様向けゲームイベントの企画

「私、ゲームはしないの」と言っていた女性が、“ニンテンドー”を手にするといつの間にか笑顔になる ―― 理解してもらえた！という喜びでいっぱいになる瞬間です。

Nintendo of America Inc.（アメリカ）
エンターテインメント・トレンドマーケティング部
ケィティー・クレイ
Katie Cray

私たちの商品には人を笑顔にする力があります。自分はゲームをしないと考える人や、ゲームに対してマイナスの固定観念を持っている人がいますが、これは単に私たちの商品を試す機会がないからだと考えています。ですが、ニンテンドーDSやWiiはこれまでのゲーム機とはまったく違うものなので、任天堂のゲームを試す機会さえあればゲームに対する考え方が変わると思っています。

エンターテインメント・トレンドマーケティング部の社員は、商品を通じて、もっと多くのさまざまなお客様にゲームの魅力を知っていただくためには、どのようなアプローチが最適なのかを常に意識してプロジェクトを進めています。そんな中、20代の女性をターゲットにニンテンドーDSを楽しんでもらうためのイベント「ゲームガイドforガールズ」を米国12都市でそれぞれ3回ずつ実施しました。よく女性からは「自分はゲームをしない」という言葉を耳にしますが、このイベントでは、参加された女性にニンテンドーDSで遊びながら交流してもらい、ゲームがコミュニケーションの大きなきっかけになることを体験してもらいました。すると、どの都市のイベントでも始まってしばらくたつと、会場は笑顔であふれていました。また、参加された女性は、ほかの参加者ととても仲良くなっただけではなく、ゲームは自分たちの生活に何の違和感もなく溶け込むものだと理解していただけました。

イベント会場を実際の生活空間に近いものにすることで、よりゲームを身近に感じていただくことができるので、空間づくりには最善を尽くしました。このイベントでは、女性がリラックスして快適に過ごせるように、女性の好みに合った家具やラグマット、装飾、小物を選び、テーブルにはブーケを置きました。自分の家で遊んでいるような空間に仕上げたいと考えたのです。イベントやゲームが日常生活に溶け込めば溶け込むほど、お客様が任天堂の商品を楽しんでくださることがわかりました。

数字で見る任天堂

任天堂は創業してから今年で120年目を迎えました。
現在、世界中のお客様に商品をお届けし、一人でも多くの関わる人を笑顔にするため事業活動を行っています。
その活動を表す数字の一部をご紹介します。

120年

明治22年9月に任天堂を創業してから120年目を迎えます。当時は、花札やトランプなどのカードゲームが主流でした。

3,977人

任天堂グループで働いている人員。日本国内で働いている人が1,646人、海外で働いている人が2,331人です。
(2008年9月末現在)

1兆6,724億円

任天堂グループの2007年度の売上高。
過去の売上高は、2005年度が5,092億円、2006年度が9,665億円となっています。

11カ国

任天堂の商品を世界中のお客様にお届けするため、海外11カ国に任天堂の主要な販売拠点があります。

NINTENDO DS

8,433万台

ニンテンドーDSの全世界における累計販売台数。
日本国内における累計販売台数は2,371万台、海外における累計販売台数は6,062万台です。
(2008年9月末現在)

4億5,463万本

任天堂および他のパブリッシャーが販売したニンテンドーDS対応ソフトウェアの全世界における累計販売本数。日本国内における累計販売本数は1億2,875万本、海外における累計販売本数は3億2,587万本です。(2008年9月末現在)

Wii

3,455万台

Wiiの全世界における累計販売台数。
日本国内における累計販売台数は691万台、海外における累計販売台数は2,764万台です。
(2008年9月末現在)

2億2,985万本

任天堂および他のパブリッシャーが販売したWii対応ソフトウェアの全世界における累計販売本数。
日本国内における累計販売本数は2,676万本、海外における累計販売本数は2億309万本です。
(2008年9月末現在)

任天堂に関わる人々

任天堂に直接関わっている人。間接的に関わっている人。将来的に関わりを持つ人。
その関わるすべての人を笑顔にできるように、任天堂は努力を続けています。

お取引先

お客様の笑顔のため、さまざまな分野のビジネスパートナーとより良い関係を構築できるよう努めています。

▶ 開発パートナー

任天堂の商品には、多くの開発パートナーのアイデアや技術が含まれています。任天堂は、開発パートナーとともにより良い商品の開発を目指しています。

▶ 生産パートナー（購買元、協力工場）

任天堂は、自社で工場を持たない「ファブレス型」の生産体制をとっており、生産パートナーと一体となって品質の向上や生産効率を追求しています。

▶ 流通パートナー

世界中の一人でも多くのお客様に商品を楽しんでいただくため、販売店などの流通パートナーとのより良い協力関係を構築しています。

▶ パブリッシャー

任天堂のゲーム機向けにソフトウェアなどを開発・販売してくださるパブリッシャーをはじめ、多くのビジネスパートナーの協力のもとゲーム産業の発展に努めています。

社員

任天堂に関わる人々に笑顔をお届けするため、社員一人ひとりが最大限の能力を発揮することに努めています。
社員がお互いに尊重し合い、ともに働くことの喜びを分かち合うことが大切だと考えています。

任天堂グループ

お客様

任天堂は、お客様に常に楽しく、快適に遊んでいただきたいと考えています。この考えを維持・継続していくためにも、お客様の声にお応えする仕組みを整えるとともに、お客様の声に学び、より品質の高い商品づくりに努めています。

株主・投資家

株主や投資家の皆様に満足いただける利益の還元や適時適切な情報開示を行い、良好な信頼関係を築くように努めるとともに、長期にわたりお付き合いしていただけるよう、企業価値を高める努力を続けています。

次世代

次世代を担う子どもたちにも継続的に笑顔を届けていきたいと考えています。そのためにはより良い環境を引き継いでいくことも重要な責務と考え、製品づくりにおいても、事業活動においても地球環境の保全に努めています。

社会

任天堂は、社会の一員としてビジネス以外の分野でも皆様のお役に立つことが大切だと考えています。私たちだからこそできる貢献は何かを考え、社会から愛される企業市民でありたいと思っています。

お客様の笑顔のために

すべてのお客様に安心して遊んでいただけるように、
お客様の声に学び、より品質の高い商品づくりに努めています。

安全性と品質の追求

任天堂は、幅広い年齢層のお客様に安心して楽しんでいただけるよう、製品の信頼性と安全性を追求し、高品質な商品を提供することを目指します。

製品安全方針
信頼性と安全性の確保が高品質のきめて

品質方針
お客様の期待に応える、高品質な商品の提供

任天堂の取り組み

● 製品安全保証システムの構築

製品安全方針・品質方針のもと、開発から生産、アフターサービスに至るあらゆる段階で製品の安全性を確保するためのシステム（製品安全保証システム）を定め、このシステムの効果的な運営・維持・改善に取り組んでいます。

● 安全設計審査委員会の設置

開発段階では、技術、製造、法務、営業、購買、修理・サービスなど19部門で構成される「安全設計審査委員会」を設け、製品安全保証システムの起点となる最も重要な安全設計の審査を実施しています。委員会による審査会においては、開発担当部の作成した報告書類および試作品を確認し、製品の安全性を多面的な視点でチェックできる体制を構築しています。

● 玩具安全基準の遵守

任天堂のゲーム機はいわゆる玩具ではありませんが、小さなお子様も使用されるため、欧州の玩具指令※1や日本のような厳しい安全基準を定めている国の玩具安全基準を遵守しています。さらに、新製品などを開発する際に遵守する安全設計基準を独自に定め、難燃化、環境配慮（P.31参照）など14分野にわたる詳細な基準をクリアするように設計しています。

製品や部材の検査については、社内での検査のほか、外部の検査機関にも依頼し、鉛や水銀といった一部の重金属類などの人体に有害な物質が含まれていないか、燃えやすい素材を使用していないか、形状については先端が鋭く尖っていないか、誤飲の原因とならないかなどを検証し、安全性の確保に努めています。

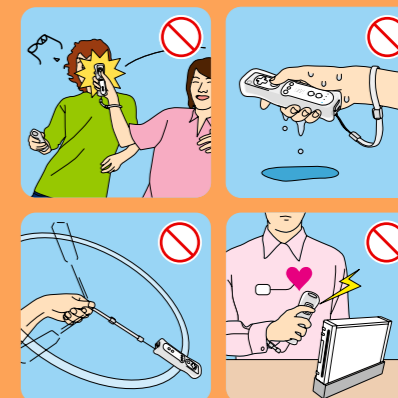
用語解説 ※1 **玩具指令** 14歳未満を対象とした製品に対して、機械性能、不燃性能、化学性能などの安全性を要求する、欧州連合（EU）の法令。

安全についてのお知らせ

安全性・品質に関わる情報があれば、直ちに事実関係を確認します。万一、商品・サービスに関する不具合やトラブルが発生した場合は、直ちに事実関係を確認するとともに、迅速に対応します。そしてお客様に対し、商品・サービスに関する正確な情報を提供するよう努めます。

任天堂の取り組み

● パッケージや取扱説明書での呼びかけ

お客様に安全に遊んでいただくために、商品パッケージや取扱説明書においては、ご使用にあたっての注意事項をできるだけわかりやすくお伝えするように努めています。また、ニンテンドーDSやWiiでは、ゲームが始まる前に画面上で取扱説明書をよく読んでいただきたいことや、Wiiリモコン使用時にはジャケットやストラップをきちんと付けていただきたいことなどをお知らせしています。

Wiiの取扱説明書『準備編』での警告イラストの事例

● 任天堂ホームページや販売店店頭での周知

お客様の安全や商品の信頼性を損ねるような事態がないよう、商品に関する安全情報や不具合などの情報は、任天堂ホームページの「お客様へのお知らせ」「お客様へ重要なお知らせ」をはじめ、販売店店頭などでも告知を行い、周知に努めています。

ニンテンドーDSおよびニンテンドーDS Liteで不具合が発生した専用ACアダプタの無償交換を続けています

2006年12月までに日本国内で発売したニンテンドーDSおよびニンテンドーDS Liteのうち、約20万台（ニンテンドーDS約8万台／ニンテンドーDS Lite約12万台）に同梱した専用ACアダプタに、一部不具合があることが判明しました。不具合が発火にまで至る可能性は極めて少ないと考えていますが、お客様に安心してご使用いただけるよう無償交換を続けています。

【任天堂ACアダプタコールセンター】
0120-210-557（携帯電話・PHSからも利用可能です。）
詳しくはWEBをご確認ください。http://www.nintendo.co.jp/corporate/release/2006/061215_2.html

コンテンツに対する配慮

任天堂は、ゲームソフトやサービスを提供するにあたり、小さなお子様にも安心して遊んでいただけるよう、不適切なコンテンツの排除を重要な課題だと考えています。

▶ 任天堂の取り組み

● ゲームの対象年齢についてのお知らせ

ゲームソフトは、実際にパッケージを開けて遊んでみないと、どんな表現が含まれているのかわかりません。任天堂は、国内では、CERO（コンピュータエンターテインメントレーティング機構）が実施するレーティング制度※1による対象年齢表示を実施しています。海外においても、各地域の法律や自主規制による対象年齢表示に準じた表示を実施しています。

パッケージに表示されている年齢区分マーク
※ゲームの難易度を示すものではありません。

各地域のレーティング団体

日本：CERO（Computer Entertainment Rating Organization）
米国：ESRB（Entertainment Software Rating Board）
豪州：Australian Government Attorney-General's Department
韓国：GRB（Game Rating Board）
独国：USK（Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle）
英国：PEGI（Pan European Games Information）
　　　BBFC（British Board of Film Classification）
その他の欧州諸国：PEGI

● お子様が不適切なメディアに接触することへの制限

お子様が不適切なメディアに接触しないよう、任天堂はWiiにペアレンタルコントロール※2機能を装備しています。この機能を利用することによって、上記各団体による年齢区分に基づく使用制限、インターネットコンテンツの閲覧制限などが可能になります。たとえば、お子様が暴力的表現の含まれることが多いゲームソフトで遊ぼうとしても、ペアレンタルコントロールが機能していれば、ゲームは起動しません。

● プレイ時間について

Wiiでは、その日に遊んだゲームソフトの名前とプレイ時間が本体に自動的に記録されます。保護者の方はこれを見れば、お子様がどのようなタイトルを何時間遊んだかを知ることができます。任天堂は、保護者の方にお子様のプレイ時間などについて関心を持っていただきたいと考えています。

用語解説

※1 **レーティング制度** 表現内容を審査し、表示年齢未満のユーザーにはふさわしくない表現が含まれていることをお知らせする制度。

※2 **ペアレンタルコントロール** 未成年の方が使用される場合に、その保護者が対象となるコンテンツ（ゲームや一部のサービスなど）の使用や購入を制限する機能。

お客様の声にお応えする仕組み

任天堂は、一人ひとりのお客様を大切にします。任天堂では、お客様からのさまざまなお問い合わせやご要望にお応えするために、電話やインターネットなどによる各種お問い合わせ先を設けるとともに、いただいたお客様の声を社内で共有できる仕組みを整えています。

▶ 任天堂の取り組み

● ご相談窓口の設置

日本国内では、商品の仕様・取り扱い方法、各種キャンペーン、お客様向けサービスサイト「クラブニンテンドー※1」（登録制）などについてご相談いただく窓口として、「お客様ご相談窓口」を設置しています。そのほか、従来のゲーム機と取り扱いが大きく異なるWiiや新しい遊びを提供するための各種ネットワークサービスなどに関する技術的なお問い合わせには、それぞれ専門知識を持つスタッフが対応する窓口を設置していましたが、2008年10月にこれらを統合し、「任天堂テクニカルサポートセンター」として、技術的な内容のお問い合わせに一元化して対応できる体制を整えました。また、スタッフの商品知識や電話応対のスキル向上のため定期的に研修を行っています。海外においても、国内と同様の対応窓口を設置し各地域の言語によるサポートを提供しています。

● アフターサービス

日本国内では、商品の修理を担当する部門として、「任天堂サービスセンター」を設置しています。できる限りの修理を行い、商品に愛着を持って長く使っていただくことは、地球環境保全の観点からも重要だと考えています。海外においても、お客様からの修理のご要望に迅速に対応するため、各地域の特性に合わせた独自のオンラインシステムを構築するなどの取り組みを行っています。

担当者の声

Nintendo of America Inc.（アメリカ）

お客様とのやりとりで思わず笑顔に

お客様からのお問い合わせにお応えするこの仕事は、私たちスタッフが自然と笑顔になることの多い仕事だと思います。たとえば、先日、お友達からの評判を聞いてWiiで遊ぶのを楽しみにされているご年配の方から、テレビとの接続方法についてお問い合わせいただきましたが、設定が完了した際に「早くWiiで遊びたい」という楽しそうな声が聞こえてきて、とてもうれしい気持ちになりました。

カスタマー・サービス部　ジャクリーン・キルビイ

用語解説

※1 **クラブニンテンドー** 2003年10月に開始した、インターネットを介した会員制のサービスサイト。オリジナルグッズのプレゼントやメールマガジンを配信中。このサービスは海外でも展開しています。

お取引先とともに

生産パートナーやお得意先、開発パートナーなどのお取引先の皆様との関係を大切にし、より良い商品をお客様に提供できる環境づくりを進めています。

生産パートナーとともに

任天堂は、自社で組み立て工場を持たない「ファブレス型」の生産体制をとっており、国内外の多くの生産パートナー（部材の購買元や任天堂が組み立てを委託している協力工場）と一体となって品質の向上や安全性の確保、生産効率を追求しています。協力いただく生産パートナーの皆様と私たちの考えや姿勢を共有し、より良い関係を構築することで、最終的に使っていただくお客様の笑顔につなげることを目指します。

任天堂の取り組み

● CSR調達ガイドラインを策定

生産パートナーとの相互理解を深め、信頼関係を構築することを主眼に置き、これらの取引先とともに調達活動を進めています。今後もさらにサプライチェーン全体で、社会的責任を確実に果たしていくため、「任天堂CSR調達ガイドライン」の策定を進め、2008年7月に発行しました。

任天堂 CSR 調達ガイドライン

1. 人権の尊重とコンプライアンスの推進
2. 労働安全衛生の確保
3. 企業倫理と公正取引の実践
4. 地球環境の保全
5. 製品安全性確保と品質保証
6. 情報管理の徹底
7. 危機管理体制の確立
8. 社会への貢献
9. 納期遵守と安定供給

● 生産パートナーの調査を開始

CSR調達を本格的に運用していくに際し、2008年2月~3月に、中国における主要な生産パートナーに対して「任天堂CSR調達チェックシート」による自己調査をお願いするとともに、任天堂（株）の購買担当者が直接現地に赴き調査を行いました。今回の調査は、任天堂のCSR調達に対する考え方を伝えることが主な目的ですが、併せて現地の実態を把握することができました。今後もこの調査は、さらに内容の充実を図りながら継続して実施していきます。

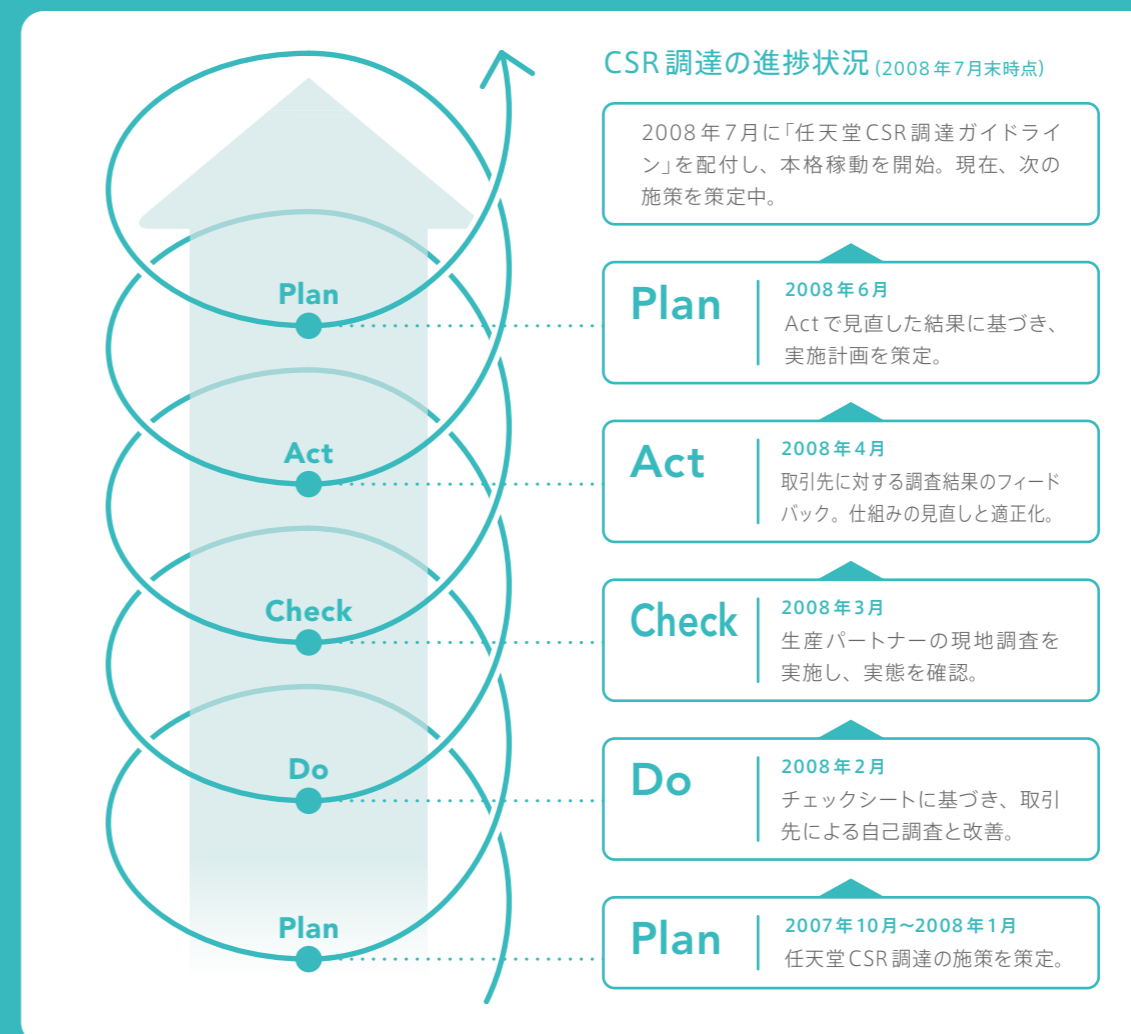
● 調査結果について

2008年3月に実施した調査の結果、児童労働など重大な問題となる事象はありませんでしたが、労働時間に関しては、対象となった各社に対して改善を要請することとしました。また、「人権の尊重とコンプライアンスの推進」では、社員への啓発や教育の頻度が少ないことから、さらなるレベル向上を目指して教育機会の提供などをお願いしました。

今回調査を行った生産パートナーは、任天堂グリーン調達（P.31参照）の遵守をはじめ、廃棄物に関する3R（Reduce：発生抑制，Reuse：再使用，Recycle：再生利用）活動など環境保全活動を実施していますので、引き続き活動の継続をお願いしました。社員の労働環境や生活環境の改善と、それによる定着率の向上についても確認できました。

● 改善策と今後の展開について

調査で把握した改善すべき事項については、生産パートナーにフィードバックし、必要に応じて具体的な改善策の検討をお願いしていきます。また、今回把握した実態を参考に、各地域の事情を勘案しながら、生産パートナーが主体的にCSRに取り組めるシステムの構築を協働で進めたいと考えています。

生産パートナーとの勉強会の様子

お得意先とともに

世界中のお客様に商品の魅力を伝え、一人でも多くのお客様に商品を楽しんでいただくためには、お得意先の協力は欠かせません。お得意先との信頼関係を築くとともに、積極的なコミュニケーションを図っています。

任天堂の取り組み

• 店頭における販促協力

各営業担当者は、担当する販売店に適した商品の展示方法、販売促進ツールの見せ方などについて提案するとともに、商品に関する情報について、適切なタイミングでお伝えするように努めています。また、販売店の店頭では、商品の魅力を十分に感じていただくため、実際に手にとって遊んでいただける試遊台を設置しており、この試遊台による販売促進活動も、各営業担当者と流通先が協力して取り組んでいます。

海外の販売店でも、それぞれの地域の特性に合わせた販売促進活動を各地域の営業部門の担当者と流通先が協力して行っています。

担当者の声

任天堂株式会社

お得意先とより良い関係を築くために

営業はお得意先の信頼が必要です。信頼を得るためにも販売計画の提案、店頭での販促施策の提案などを行い、少しでもコミュニケーションを深めるよう努めています。もちろん、うまくいくことばかりではありませんが、「八木さんのおかげでうまくいった」と言ってもらえるよう、お得意先とより良い関係を築き、より多くの商品をお客様に届けることができるよう日々の業務に取り組んでいます。

営業本部　営業第一部　八木 進吾

Nintendo of Europe GmbH（ドイツ）

商品に対する自信を仕事のやりがいに

私の部署は欧州の事業開発・提携を担当しており、一人でも多くのお客様に商品をお届けすることを目標に、お得意先や販売店の皆さんと協力しています。私たちの顧客やお得意先は、製品の安全性や倫理的価値を優先し、家族向けの娯楽商品を開発する任天堂の「前向きな精神」を評価してくださいます。自分たちの商品に対して自信を持てることは、仕事のやりがいにつながります。

ヨーロピアン・ディストリビューター・ビジネス部　竹村 剛

• 流通説明会の開催

エンターテインメントの要素が強い任天堂商品については、流通先において効果的な販売促進活動を展開していただくため、それぞれの商品の魅力や特徴をよくご理解いただくことが大切です。任天堂（株）では、新発売の商品について、流通先の皆様に対し営業担当者がその特徴を直接説明したり、実際にご使用いただき魅力を体感いただく機会として流通説明会を開催し、自信を持ってお客様に商品を販売していただけるようサポートしています。また、この説明会は、お客様と直接接している販売店の方からお客様の反応を伺う貴重な場にもなっています。

流通説明会の様子

開発パートナーとともに

任天堂は、ゲーム機やゲームソフトを自社で開発するだけではなく、さまざまな開発パートナーの方と共同で開発を行っています。開発パートナーとは、一緒になって商品を作っているのだという価値観を共有するとともに、お互いの役割や能力に対して敬意を払い、感謝する姿勢が、魅力ある商品を開発していく上で大切だと考えています。

開発パートナーの声

任天堂の皆さんと一丸となってソフトを開発

当社は「しゃべる！DSお料理ナビ」の開発に関わりました。「初めて料理をする人でも美味しい料理が作れる」というテーマを軸に任天堂の皆さんと一丸となり、「楽しさ」「使いやすさ」「わかりやすさ」にこだわって制作しました。その結果、想像以上の多くの方に、このソフトを通して家族や恋人、友人とのちょっと素敵な時間、新しい体験をご提供できたことをうれしく思っています。

有限会社インディーズゼロ　代表取締役　鈴井 匡伸 様

任天堂の方と同じ意識を共有してゲームを開発

私は「おどるメイドインワリオ」などの開発に関わりました。任天堂の皆さんと仕事をして感じるのは、お客様により良いものを届けたい、という強い気持ちです。たとえスケジュールが厳しくても、ゲームをより良くするアイデアであれば、それを入れた仕様にできないか検討します。今後もこうした姿勢を任天堂の皆さんと共有し、商品開発を行っていきたいと思います。

株式会社インテリジェントシステムズ　研究開発部　主任　杉岡 卓 様

社員のちからを活かすために

社員一人ひとりが最大限に能力を発揮できるよう、
個々の強みを活かせる環境づくりを進めています。

社員が能力を発揮するために

任天堂の競争力の源泉は、社員一人ひとりの力です。社員の能力開発を促進して、個々が発揮する最大限の能力を結集することが、長期にわたって会社の総合力を高め、ひいては任天堂で働く一人ひとりの働きがいにもつながると考えています。

▶ 任天堂の取り組み

● 社員に求める人材像

娯楽ビジネスという常に新しい提案を求められる状況の中で、世界中の人々を笑顔にする商品を提供し続けるために、社員には以下の能力を求めています。

また、任天堂（株）では、これまで大切にし社員一人ひとりに受け継がれてきた精神とも言える「任天堂DNA」と、社会人として守るべき「行動規範」の両面から編集した『社員心得』を全社員に配付して行動の指針にしています。海外の子会社においても、それぞれの文化に合わせた「Code of Conduct」を策定し、社員への啓発を行っています。

社員に求める人材像

コミュニケーション能力	周囲の人たちの理解と共感を得て、チームで力を合わせていきます。
多面的な視点	独りよがりにならないよう、自分の立場だけでなく他人の立場も意識していきます。
サービス精神	人の役に立つこと、人に喜んでもらうことを自分の喜びにしていきます。
知的好奇心	進歩や変化が激しくとも、楽しんで新しいことを吸収していきます。
独創性・柔軟性	過去の成功や常識にとらわれず、これまでにない新しい提案をしていきます。

社員数の推移 単位：人

	2003年度	2004年度	2005年度	2006年度	2007年度
日本	1,263	1,304	1,374	1,430	1,566
北米	1,144	1,135	1,186	1,219	1,336
欧州	520	523	537	633	639
その他の地域	58	51	53	91	227
合計	2,985	3,013	3,150	3,373	3,768

※上記社員数は、各年度末（3月31日）時点の数値です。

● 多様な個性の尊重と機会均等

任天堂は、さまざまな機能を持つ会社の総合力を高めるために、今後ますます多種多様な社員の能力が必要になると考え、各人が持つ個性や強みを尊重し活かしていくよう努めています。

また、社員の性別、年齢、国籍、障がいの有無などに関係なく、発揮された能力によって公正な評価・処遇を実施し、能力発揮をサポートしています。

社員の状況 （任天堂（株）のみ）

		2003年度	2004年度	2005年度	2006年度	2007年度
平均勤続年数（年）	全体	12.8	12.9	12.9	12.9	12.8
	男性	13.1	13.3	13.2	13.2	13.1
	女性	11.7	11.7	11.6	11.7	11.6
離職率		2.79%	1.93%	1.61%	1.77%	1.96%
女性管理職比率（部長代理以上）		2.94%	2.78%	3.03%	3.45%	3.85%
障がい者雇用率（法定雇用率1.8%）		2.18%	2.55%	2.35%	2.32%	2.19%

● 人材の育成

任天堂は、一人ひとりの社員に求める人材像へと近づいてもらうため、人材育成に力を入れています。たとえば新入社員研修をはじめとする各種社内研修を実施し、また、各部署においては実務を通じた教育はもちろん、必要に応じた外部セミナーの受講の機会を設けています。

任天堂（株）の社内研修では、部門間の垣根を越えて問題意識を共有する機会を設けています。この機会を通じ、参加者に新たな発見や気付きを得てもらい、多面的な視点を養成するとともに、コミュニケーション能力の向上につなげることを目指しています。

また、任天堂（株）は評価制度を能力開発の絶好の機会と考え、活用しています。求める人材像へ導くために設定した独自の評価項目を社員に対して公開し、能力開発の方向性を示しています。そして、個々の社員が仕事の取り組み方や求められている課題を具体的に考える機会として、上司による評価の前に自己評価を行う仕組みを取り入れています。これにより、社員は上司からフィードバックされる評価結果と自己認識とのギャップを理解するとともに、能力開発の目標設定につなげることができます。

快適な職場環境づくり

社員がやりがいを持っていきいきと働き、個々が持つ強みを十分に発揮してもらいたいと考えています。そのため、社員一人ひとりがお互いに尊重し合い、あらゆる面で気持ち良く働ける職場づくりに努めています。

任天堂アメリカのカスタマー・サービス部の様子

任天堂の取り組み

• 会社への提案機会

任天堂（株）では、社員の現場感覚の率直な意見や提案を会社の施策に活かすことを目的とし、専任のインタビュアーが社員一人ひとりに話を聞く機会を設けています。また、評価制度においても会社への提案が行える制度を取り入れています。会社が行う改善施策の中には、こうした取り組みから得た社員の意見が積極的に取り入れられているものもあります。

• 仕事と家庭の調和

任天堂（株）では、社員が職場の要求と個人的な生活とのバランスをうまく取ることができるように、勤務時間の管理や業務の効率化を図り、社員が最大限に能力を発揮できる環境を提供できるように努めています。

出産・育児に関わる制度も充実させており、子どもが満2歳になるまで取得することができる「育児休業制度」については、出産する女性のほとんどが利用し、その後職場に復帰しています。復帰後も、子どもが小学校3年を修了するまでは、1日2時間までの勤務時間の短縮が可能です。さらに2008年4月から、仕事と家庭の両立支援の一環として、育児または介護を理由とした退職者の中から、特定の手続きを経て、再雇用する制度を導入しています。そのほか、一定の勤続年数に達した社員に対して特別に休暇を付与する「リフレッシュ休暇制度」や、有給休暇の未使用分のうち一定限度を保存して、自己啓発や社会奉仕活動の参加に利用することができる「年次有給休暇保存制度」も設けています。

海外の子会社においても、それぞれの地域の法令に基づき各種休暇制度を設けています。

福利厚生の状況 （任天堂（株）のみ）

	2003年度	2004年度	2005年度	2006年度	2007年度
有給休暇取得率	67.1%	64.5%	66.9%	69.1%	68.5%
出産休暇利用者数（人）	17	8	16	12	16
育児休業利用者数（人）	19	15	17	22	22
介護休業利用者数（人）	1	1	1	0	0

• 心身の健康維持

社員がいきいきと働き続けるためには、心身の健康維持が不可欠です。任天堂（株）では、健康管理施策を強化し、身体や心の不調を予防するためのサポートを充実させています。たとえば、社員の一人ひとりが、主体的に健康を維持していくことを支援するために、産業医による「健康相談室」を開設し、誰でも自由に「からだ」と「こころ」に関する悩みや気がかりな点を相談できるようにしています。また、心の問題に対しては、産業医による面談のほか、「セルフケアの支援」「個々の社員をサポートする上司に対する研修・教育」「社外相談室の設置」の三つの柱からなるメンタルヘルス支援体制を導入し、予防・早期発見に努めています。

海外の子会社においても、社員の健康維持をサポートするさまざまな施策を行っています。

担当者の声

Nintendo France S.A.R.L.（フランス）

ワーク・ライフ・バランスの促進

任天堂フランスでは、他のグループ会社と同様に社員の仕事と家庭の調和を図るため、ワーク・ライフ・バランス促進のための施策を行っています。過去5年間、任天堂フランスの社員は、家族の幸せな生活をサポートするためにマタニティ休暇や男性の出産補助休暇、育児休業を取得し、その後職場復帰を果たしています。

マネージングディレクター　ステファン・ボウル

Nintendo of Europe GmbH, Italy Branch（イタリア）

ミラノ市と共同で障がい者の雇用を促進

任天堂イタリアでは、2006年にミラノ市と障がい者の雇用促進協力について合意し、現在、任天堂イタリアで力を発揮できる障がい者の雇用に前向きに取り組んでいます。

オフィスマネージャー　バーバラ・コロンボ

次世代の笑顔のために

より良い環境を次世代に引き継いでいくことも、任天堂の重要な責務と考え、地球環境に配慮した取り組みを進めています。

商品における環境配慮

任天堂では、商品の企画段階から廃棄に至るライフサイクルを通じて地球環境に配慮した設計を行うことを社内規程で定めています。たとえば、企画段階では、エネルギー効率の高い設計を行うとともに、地球環境に優しい構成部材・包装材を選定しています。さらに、商品が役目を終えて廃棄された後にリサイクルしやすいよう、部品にはその素材を表示しています。

任天堂の取り組み

● 環境に配慮した部材の調達（グリーン調達）

地球上には数多くの化学物質が存在していますが、私たちの生活に役立つ化学物質もあれば、人体に有害な化学物質や地球環境を汚染する化学物質もあります。任天堂は、部材の選定段階からこうした有害な化学物質を含まない製品づくりに取り組んでおり、環境に配慮する独自の部材調達基準を設け、この基準を満たす部材を提供していただけるよう生産パートナー（約340社）と協力してグリーン調達※1を進めています。

なお、任天堂（株）では、管理基準の設定に際して「グリーン調達説明会」を適宜開催し、生産パートナーにおける理解の促進と取り組みの推進を図っています。

● 化学物質の管理基準

任天堂の製品は、小さなお子様をはじめとする幅広い年齢層の方々に楽しんでいただける製品です。

任天堂は、RoHS指令※2や玩具指令（P.19参照）をはじめとする各国の法令で定められている化学物質やアレルギー物質の使用を独自の管理基準で管理・規制しています。

規制の対象物質を「環境関連物質」（P.32参照）とし、これを「使用禁止物質」「早期撤廃物質」「使用管理物質」の3段階に分けて管理しています。なお、早期撤廃物質に指定しているポリ塩化ビニルについては、プラスチック製トランプやゲーム機器の内部配線において全廃を達成しました。

用語解説

※1 **グリーン調達** 製品の部材などを調達する際に、有害な化学物質を含んでいないなど環境に配慮したものを優先的に選択し購入すること。

※2 **RoHS指令** 電気・電子製品を対象に、鉛、水銀、カドミウム、六価クロム、PBB（ポリ臭化ビフェニル）、PBDE（ポリ臭化ジフェニルエーテル）の使用を制限する欧州連合（EU）の有害物質規制。

環境関連物質（2008年3月改定）

使用禁止物質	早期撤廃物質	使用管理物質
関係法令などで使用が規制されている、または任天堂が使用不適切であると考える物質	今後、法令の制定などにより「使用禁止物質」となる見込みの物質で、規制された場合に備えたリスクマネジメントや環境保全のために、代替材料の使用などで可能な限り早期の撤廃を目指す物質	長期間接触すると、人体に影響がある可能性のある物質など、含有量を継続的に確認すべきと判断した物質
法令で使用が規制されている物質 カドミウムおよびその化合物、六価クロム化合物、鉛およびその化合物、水銀およびその化合物、ビス（トリブチルスズ）、トリブチルスズ類・トリフェニルスズ類、ポリ臭化ビフェニル類、ポリ臭化ジフェニルエーテル類、ポリ塩化ビフェニル類、ポリ塩化ナフタレン類、短鎖型塩化パラフィン、アスベスト類、アゾ染料・顔料、オゾン層破壊物質、放射性物質、フタル酸エステル類（6物質）、PFOS類縁化合物 **任天堂独自の使用規制物質** 天然ゴム（アレルギー対策のため、自主的に使用を禁止）	ポリ塩化ビニル	アンチモンおよびその化合物、ヒ素およびその化合物、ベリリウムおよびその化合物、ビスマスおよびその化合物、ニッケルおよびその化合物、セレンおよびその化合物、臭素系難燃剤（PBB類、PBDE類を除く）、フタル酸ビス（2-メトキシエチル）、ビスフェノールA、アルキルフェノール（炭素数5～9）、2,4-ジクロロフェノール、アジピン酸ジ-2-エチルヘキシル、ベンゾフェノン、オクタクロロスチレン、トリクロロエチレン、テトラクロロエチレン

● 徹底した管理体制

任天堂（株）では、社内に専門の部門を設けて、設計時における部材選定段階から製造までの各段階で化学分析を実施して、使用禁止物質が含まれていないことを確認しています。なお、部材の化学分析は、製品の組み立て業務を委託している生産パートナー、第三者認証機関においても実施していただいており、お客様に安心して使用していただけるよう、徹底した検査・管理体制を構築しています。

分析装置を使用した検査の様子

● 省エネルギー設計

任天堂では、できる限りエネルギーを無駄にしないエネルギー効率の高い製品の開発に取り組んでいます。たとえばWiiは、最先端の技術により半導体のチップを小さくすることで本体の大きさを小さくし、消費電力を低くおさえています。

● 包装材の省資源化、リサイクルしやすい素材の選定

包装材においても使う資源をできる限り減らし、不要なエネルギーや資源を使わないよう努めています。それと同時に、「紙+アルミ」「紙+PET素材」などの複合素材を包装材に使用することを禁止し、リサイクルしやすいように配慮しています。

事業活動における環境配慮

任天堂は、自社工場で直接原材料を加工したり、部材の製造や製品の組み立てをしたりするのではなく、海外を含めた外部の生産パートナーにこれらの業務を委託している、いわゆる「ファブレス型」の生産体制をとっています。そのため、任天堂の直接的な事業活動で行うことができる環境配慮は基本的にオフィスでの取り組みとなり、省エネルギーと資源の有効活用を中心に行っています。それに加えて、生産パートナーの製造工程における環境負荷についても重要な課題であると認識し、現在調査を進めています。

任天堂の取り組み

● 事業所施設の省エネルギー設計

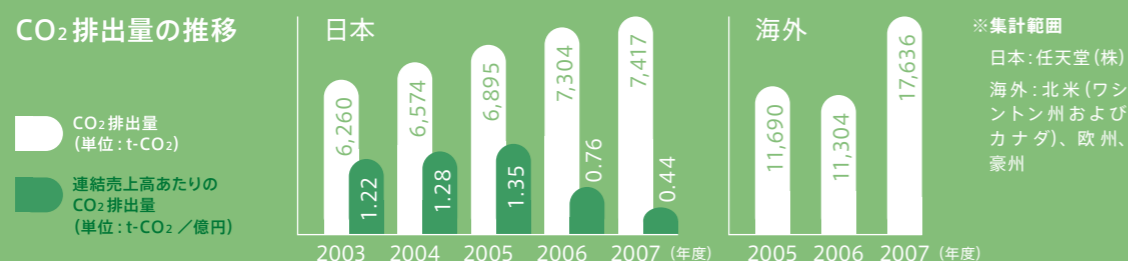
任天堂では事業所を新設する際には可能な限り環境配慮型の設備を導入しています。具体的には、空調機器や照明設備などを省エネルギータイプのものに置き換えたり、節水型のトイレを導入したりするなどの取り組みを進めています。任天堂(株)ではCO_2排出量前年度比2%削減という目標を掲げ、こうした取り組みを進めてきましたが、商品の販売数が大幅に増えたことに伴って、オフィスでの業務量も増大しているため、2006年度比で1.5%増加しました。今後はグループ全体で中長期的な削減目標を掲げることを視野に入れ、取り組みを推進していきたいと考えています。

本社屋上の氷蓄熱システム

CO_2排出量の推移

海外

年度	2005	2006	2007
CO_2排出量	11,690	11,304	17,636

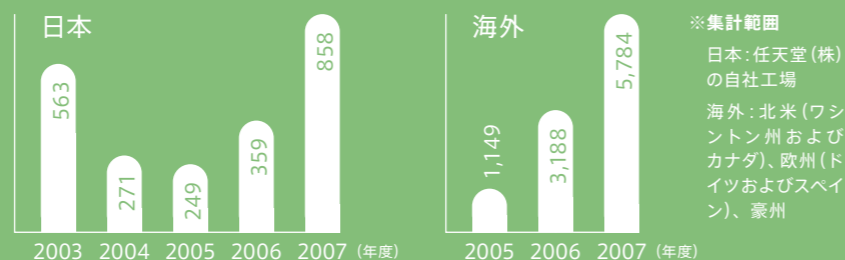
※集計範囲
日本:任天堂(株)
海外:北米(ワシントン州およびカナダ)、欧州、豪州

● 廃棄物排出量の削減とリサイクルの推進

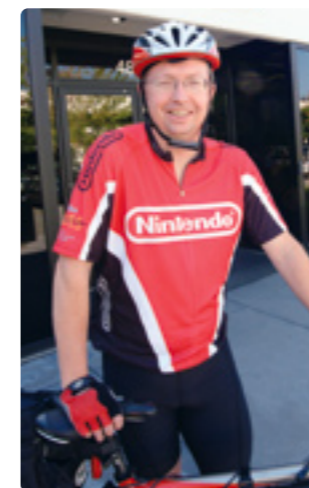
資源を大切にする観点から、まずはできる限り廃棄物を出さないように努め、出してしまった廃棄物については分別を徹底するなど、資源の有効活用に取り組んでいましたが、商品の販売数が大幅に増えたことに伴い、2007年度の任天堂(株)の工場における産業廃棄物の排出量は858トンとなりました。現在、グループ全体で取り組みを推進できるよう情報収集を進めています。

廃棄物排出量の推移
(単位:t)

海外

年度	2005	2006	2007
廃棄物排出量	1,149	3,188	5,784

※集計範囲
日本:任天堂(株)の自社工場
海外:北米(ワシントン州およびカナダ)、欧州(ドイツおよびスペイン)、豪州

担当者の声

Nintendo of America Inc.(アメリカ)

通勤手段を変えて環境貢献

通勤の手段として公共交通機関の利用や自動車の相乗り、徒歩や自転車の利用を奨励しており、こうした代替手段を選択しやすくするため、さまざまなサポートを行っています。たとえば、バスなどの公共交通機関の無料乗車券を配付したり、相乗り用自動車の優先駐車場を提供したり、シャワー設備を導入したりしています。また、一部の事業所では、代替手段を利用している社員は日中に外出する際に会社が契約しているカーシェアリングシステムを利用できます。こうした取り組みの結果、最近では、代替手段を利用する社員の数が増えています。徒歩や自転車による通勤は、環境に貢献できるだけでなく、社員の健康増進の側面でも効果があると考えています。

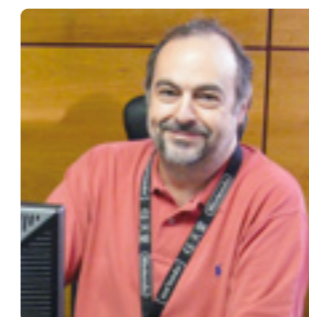
インフォメーション・サービス・プログラミング部　デイブ・ディドリック

Nintendo of Europe GmbH(ドイツ)

より環境負荷が少ない輸送手段を選択

ドイツに拠点を置く任天堂ヨーロッパでは、輸送手段の環境負荷を慎重に検討し、最適な組み合わせを採用しています。現在オランダ港から任天堂ヨーロッパに輸入される製品の輸送は、50%を列車、20%を船舶、30%をトラックとしています。トラックの方が速いという事実はありますが、できる限りCO_2排出量を削減していくため、今後も改善を重ねていきたいと思います。

ディレクター　ヴォルフガング・ハートラウプ

Nintendo España, S.A.(スペイン)

資料の電子化を促進

任天堂スペインでは、さまざまなペーパーレス化の取り組みを試みています。たとえば、電子請求書発行システムの導入により、2007年度の請求書関連の紙の使用量を前年度比で25%以上削減できました。このシステムは、他の欧州の事業所や任天堂アメリカでも導入しており、効果を上げています。この取り組みをさらに進めるため、現在、社内書類向けデジタル署名システムの導入を検討しています。

インフォメーション・サービス・マネージャー　ダニエル・モンテマヨル

地域社会の笑顔のために

私たちだからこそできる貢献を常に考え、
社会から愛される企業市民でありたいと思っています。

任天堂らしい社会貢献活動

任天堂のビジネスは社会が健全であってこそ成り立つものと考えています。社会に生かされていることを認識し、私たちだからこそできる貢献は何か、私たちらしい貢献は何かを考え、企業市民としての社会貢献活動に努めています。

▶ 任天堂の取り組み

• ゲームセミナーの実施

日本が世界に誇るゲームという文化を途切れさせたくないという思いから、任天堂（株）は、ゲーム制作の学びの場を無償で提供しようと考え、2003年から「ゲームセミナー」を開催しています。

このゲームセミナーは、ゲーム開発の第一線で活躍する任天堂（株）の現役開発者が講師となり、ゲームづくりに必要なプロのノウハウを伝えるという実践的なもので、毎年40名ほどの学生が参加しています。プロの開発者と同じ環境で、約10カ月をかけ、チームでゲームを制作していきます。共同でものを作り上げるという作業は、視野の拡大やコミュニケーション能力向上の機会になります。若いうちにそういった経験をすることで、5年、10年後にゲーム業界の中心を担うクリエイターに育ってほしいと願っています。修了生の多くは、当社を含むゲーム制作会社などのものづくりの現場で活躍しています。2007年度は32名の学生が参加しました。今後もゲーム業界で活躍してもらえるような人材の育成に少しでも貢献していくため、この活動を続けていきたいと考えています。

講師と相談しながら制作を進める学生たち

• 任天堂キャラクターの貢献

「子どもの人権110番」は、子どもたちが虐待やいじめなどの人権侵害に接したときに、子どもたちを守るため、京都地方法務局などが運営している連絡・相談窓口です。任天堂（株）は、この活動の啓発キャンペーン用ポスターおよびミニカレンダーのデザインに1999年よりマリオキャラクターを提供し、このキャンペーンを支援しています。なお、ポスターは京都府内全小中学校に配布され、ミニカレンダーは京都府内の小中学生全員に配布され、子どもたちをはじめ関係者から好評を得ています。

子どもの人権110番ミニカレンダー

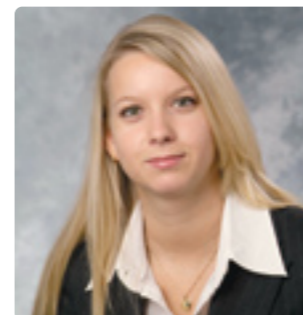
担当者の声

Nintendo Australia Pty. Ltd.（オーストラリア）

地元のシニアと子どもの交流をサポート

任天堂オーストラリアは、地元の老人ホームの入居者と小学校の生徒が互いに「バディ」としてペアを組んで任天堂のゲームを一緒に楽しむというプログラムをサポートしています。社員はこのプログラムの様子を定期的にチェックしており、「毎週このプログラムをとても楽しみにしている」という参加者の声を聞いています。初めてゲーム機を手にする方々もゲームを楽しんでくださっている様子で、プログラムの参加者は皆笑顔になっています。

セールス＆マーケティング部　シルヴェーヌ・クリスティ

Nintendo Benelux B.V.（オランダ）

中古商品を児童福祉施設などに提供

任天堂オランダでは、過去4年間クリスマスシーズンの期間中に、中古のWiiやニンテンドーDSなどを地域の病院や児童福祉施設、青少年向けのレクリエーション施設などに提供しています。そのまま使用しなかったり、廃棄してしまうような中古の商品をこういった形で再利用すれば資源の有効活用になる上に、子どもたちにも大変喜んでもらえますので、とても有意義な活動だと思っています。

マーケティング部　ビアンカ・ステンヴェス・ヴァン・ドルト

Nintendo of Europe GmbH, UK Branch（イギリス）

スターライト・スターブライト子供財団などに対する支援

任天堂イギリスは、難病を患い長期治療を余儀なくされている子どもたちやその家族を支援しているNPO法人「スターライト・スターブライト子供財団」に、14年間協力しています。（任天堂アメリカは17年間、任天堂オーストラリアは14年間協力しています。）また、より多くの人に科学に興味を持っていただくことを願い、ロンドンにあるサイエンス・ミュージアムの活動をサポートしています。

ジェネラルマネジメント部　ダレン・ゴートン

信頼される企業であるために

社内外からの信頼を得るため、ルールを守り、リスクに備えるとともに
公正で健全な経営を実現します。

企業統治について

任天堂は、お客様、株主、お取引先、社員、地域社会などの任天堂に関わる人々の利益を考慮しつつ、長期的・継続的に企業価値を最大化するように、企業を統治しなければならないと考えており、透明性の高い健全なコーポレート・ガバナンス体制の構築と企業倫理の向上に努めています。

▶ 任天堂の取り組み

• 業務の執行と監督について

任天堂は、ソフトウェア主導でハード・ソフト一体のユニークなビジネスを展開している企業であり、このユニークなビジネスに精通している者が取締役として、経営上の意思決定および業務執行にあたると同時に、取締役会のメンバーとして業務執行を監督することが最も適切な経営体制だと考えています。

取締役は経営環境の変化に迅速に対応できるように、任期を1年として毎年適任者を選任しています。また、経営判断などを含む重要事項に関する業務執行の決定機関である取締役会のほか、経営活動を強力に推進するため、代表取締役全員で構成する経営会議を開催して迅速かつ効率的な意思決定を行っています。

• 監査について

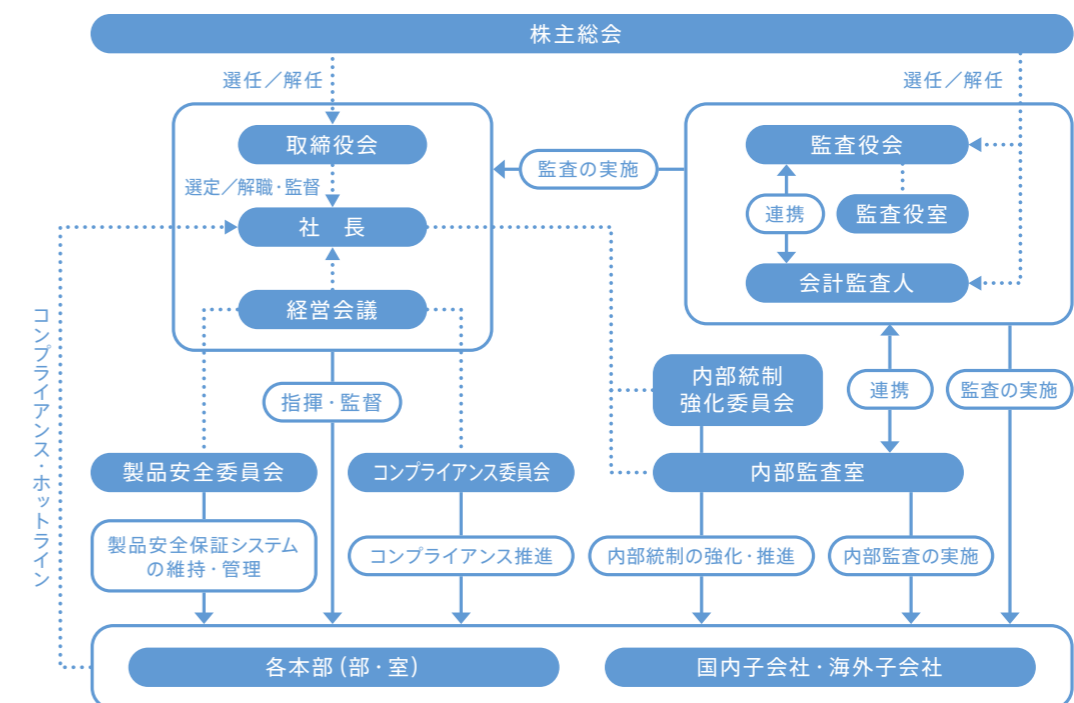
監査役は5名を選任し、このうち3名が社外監査役です。監査役全員により構成される監査役会ならびに監査役の業務の支援および補助を行う監査役室を設置しています。また、監査役による監査とは別に、社長直轄の内部監査室を設置し、各部署ごとに業務監査を中心とした監査を実施しています。

会計監査人は、監査役および内部監査室とともに緊密な連携を保ち、監査計画および監査結果の報告とともに、期中においても必要な情報交換ならびに意見交換を行い、効率的かつ効果的な監査を実施しています。

• 内部統制について

任天堂グループの健全な経営体制の整備・維持・向上を図るとともに、業務の適正を確保するため、内部統制強化の推進が必要だと考えています。具体的には、社長を委員長とする「内部統制強化委員会」を設置し、グループ全体の内部統制強化プロジェクトを進めています。このプロジェクトの事務局である内部監査室は、内部統制システムの構築・運用を担当し、各部門の業務執行の適正・効率性を継続的に評価するとともに、必要に応じて改善提案や助言を行っています。

• グループのガバナンスの状況について

任天堂グループ内の積極的なコミュニケーションの促進により、互いの理解を深め、透明性の高い企業風土の醸成に努めています。たとえば、グループ内における主要な会社を集めた会議を定期的に開催するなど、適宜情報を共有し、意識の統一を図っています。併せて、任天堂（株）の監査役および会計監査人による監査に加え、内部監査室も監査を行うなど、内部統制強化に関する指導や協力を継続的に行っています。

コンプライアンス

任天堂は、永続的な発展を目指す企業として信頼を築き、維持していくためには、法律、社会規範、そして自分たちで決めたルールや約束事を守ること、つまりコンプライアンスが不可欠だと考えています。企業運営の基盤であるコンプライアンスを徹底するため、それぞれの地域の事情に合わせた行動規範を定め、遵守を徹底しています。

任天堂の取り組み

• コンプライアンス委員会

任天堂（株）では、経営会議のもとにコンプライアンス委員会を設け、コンプライアンス推進の活動状況を把握した上で、施策の立案を行っています。また、各部門においては、コンプライアンス担当責任者が部門長をサポートし、部門内のコンプライアンスを推進しています。さらに、グループ全体のコンプライアンスの強化・推進を図るため、任天堂（株）および主要な海外子会社のトップマネジメントによるグローバル・コンプライアンス・コンファレンス（GCC）を設置しています。

• GCCコアメンバーズミーティング

2004年5月にGCCを設置するとともに、実務的な活動組織として、主要グループ会社の法務・コンプライアンス責任者が一堂に会するGCCコアメンバーズミーティングを年に2回定期的に実施し、各社のコンプライアンス状況および今後の課題などについて意見交換を行い、共通認識の確立と情報共有に努めています。

ミーティングの様子

• コンプライアンス・ホットライン

任天堂では「コンプライアンス・ホットライン」（内部通報制度）を設けています。この制度は、法令違反などの恐れのある不正な行為や事業活動を社員が知り得た場合、適正な処理・対応がなされるようグループ各社の社長等に直接通報できる制度です。利用者の匿名性は守られ、利用者には一切の不利益が生じないよう定められています。寄せられた通報内容については、事実関係を調査した上で、適切な対応を行います。万一、各社の社長が関与する不祥事が発生した場合は任天堂（株）のトップマネジメントに直接通報できる制度を設けています。

• 情報の保護と管理

任天堂（株）は、さまざまな重要情報を適切に扱うため、「情報管理規程」「個人情報管理規程」などの社内規程を定めています。秘密情報や個人情報の管理については、アクセス制限を設けるなど、適切な管理に努めています。また、こうした情報の取り扱いに関する研修・教育を定期的に実施しています。

リスクマネジメント

任天堂を取り巻くさまざまなリスクを特定・把握・評価し、リスクの軽減・発生防止を徹底すること、また万一事件・事故などが発生した場合には速やかな解決を図ること、が重要であると考えています。

任天堂の取り組み

リスク管理体制としては、グループ会社がそれぞれ所管する業務に付随するリスクを管理することを基本とし、任天堂（株）の内部監査室が各社のリスク管理体制を検証し、必要に応じて改善などの施策の提案・助言を行うこととしています。任天堂（株）では、自然災害などの有事に備えて「災害対策規程」に基づく「危機管理マニュアル」などの行動マニュアルを策定しています。また、海外の子会社では、災害発生時における復旧計画ならびに事業継続計画を策定し、有事の際には効果的な対策を実行できるように備えています。

公平かつ適時適切な情報開示

任天堂は、株主・投資家の皆様から高い信頼をいただけるように、公平かつ適時適切な情報開示に努めるほか、議決権行使環境の改善などに取り組みます。

任天堂の取り組み

• 決算説明会の開催

任天堂では、業績に関する説明だけではなく、経営方針も併せてご理解いただくことが重要だと考え、決算発表後、主に証券アナリストや機関投資家の方々を対象として、決算説明会を年3回開催するとともに、代表取締役全員が出席する経営方針説明会を年1回開催しています。これらの説明会の模様を、いち早く任天堂ホームページに掲載することで、任天堂に関わるすべての皆様に対して迅速に情報を提供できるよう努めています。

決算説明会の様子

• 株主総会の円滑な運営

株主総会については、議決権行使環境の改善を図るとともに、わかりやすい説明を重視しています。たとえば、株主の皆様に、少しでも長く時間的余裕をもって議決権を行使していただけるよう、株主総会開催日の約3週間前に招集通知を発送するほか、インターネットを通じた議決権行使の方法を採用しています。また、海外の株主の皆様の便宜のため、招集通知英訳版を作成・公開するとともに、機関投資家向けに議決権電子行使プラットフォームを採用しています。

有識者からのメッセージ

NPO法人 サステナビリティ日本フォーラム 事務局長
有限責任中間法人 環境ビジネスウィメン 理事
株式会社クレアン 代表取締役
薗田 綾子 氏

2007年、2008年と社長インタビューを実施させていただき、社長自らの対話を重視する姿勢やオープンで柔軟な考え方、CSR活動を「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする活動」とわかりやすい言葉に置き換え捉えられている点に非常に好感を持ちました。そして、任天堂の社員の方々とお会いして感じたのは、非常に真面目で誠実な方ばかりだということ。売上高1兆6,700億円、経常利益4,400億円(2008年3月期)の高成長高収益企業の派手さなど微塵もなく、意外なほど、本社も工場もそこで働く方たちは、質素で堅実ながらも、いきいきとされていました。これは、離職率の低さや障がい者雇用率の高さ、再雇用制度などに表れているように、社員の能力開発や働きがいの創造や多様性への配慮に力を入れられているからだと思います。

また、任天堂はファブレス企業のため、製品(ハード機)の生産を外部委託により中国で行っていますが、委託企業との連携を密にし、中国においても品質検査体制を整備して厳重なチェックを行っており、お客様の目線に立ったものづくりを実践されています。さらにCSR調達ガイドラインを策定し、工場調査とその評価を行うといった迅速な対応も評価できます。

これらの姿勢が、現在のニンテンドーDSとWiiの爆発的なヒットで、全世界で驚異的な数字を達成されていることにつながっていると思います。実は、あまりゲームをしたことがなかった私も、お料理ソフトや顔トレーニングなど実用的なソフトを体験して、友人や家族、会社のスタッフとも会話がはずみました。

けれども、世間一般には、ゲームに対するマイナスの固定観念を持っている人も少なくないと思いますので、今後はゲームの社会における影響やコミュニケーションツールとしてのプラス部分などの積極的な開示が望まれます。さらに、グローバルにCSR活動の情報開示も求められる時代ですので、環境情報を含め、企業価値を高める戦略的情報発信の充実が求められます。

また今後は、ゲームに無線通信機能が付加されていく中でのネット社会におけるリスクへの対応や、生産拠点において重要なCSRの一つであるBCP(Business Continuity Plan:事業継続計画)に関わる災害発生時やパンデミック(世界的規模の感染症)などの具体的対応が急がれます。

最後に、G8洞爺湖サミットでは「2050年までに全世界で温暖化効果ガスの排出半減」が合意されました。ゲーム業界での長期戦略の策定は非常に難しいでしょうが、「次世代を担う子どもたちにも継続的に笑顔を届けること」を実現するための超長期ビジョン(2020年~2050年)に踏み込む野心があってもいいのでは、と期待しています。

すべてのステークホルダーを笑顔にすることはたやすいことではありませんが、今後の世界の幸せと持続可能な社会のために、グローバル企業として任天堂の果たす役割は大きいと思います。任天堂の独創的なCSR活動が世界中のすべての人の共感を集める日が来るのを楽しみにしています。

メッセージを受けて

当社は、CSR活動を「任天堂に関わるすべての人を笑顔にする活動」として定義し、2007年度はすでに今まで取り組んできたことの中から関わる人の笑顔につながる取り組みを中心に報告を行いましたが、本年度はCSR調達や海外子会社の情報を掲載し、さらなる内容の充実を図りました。

今後の私たちの活動とその報告書については、薗田様よりいただきました貴重なご意見を真摯に受け止め、前向きに取り組んでまいりたいと思います。

私たちは、「関わる人すべてを笑顔にする」という目標に向け、グループすべての社員とともに、より一層の活動の充実を図りたいと思います。

CSR推進プロジェクト 事務局

会社概要

社　　名：任天堂株式会社(英語名 Nintendo Co., Ltd.)
所 在 地：京都市南区上鳥羽鉾立町11-1
創　　業：1889(明治22)年 9月23日
設　　立：1947(昭和22)年11月20日
資 本 金：10,065,400,000円
事業内容：家庭用レジャー機器の製造・販売
任天堂ホームページ： http://www.nintendo.co.jp/

連結子会社

■日本
エヌディーキューブ株式会社
株式会社ブラウニー・ブラウン
株式会社モノリスソフト

■欧州
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo France S.A.R.L.
Nintendo España, S.A.
Nintendo Benelux B.V.

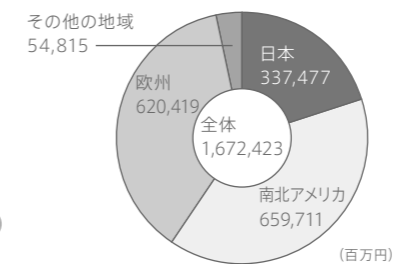
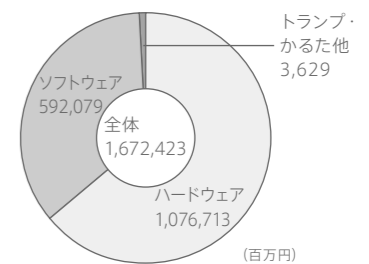
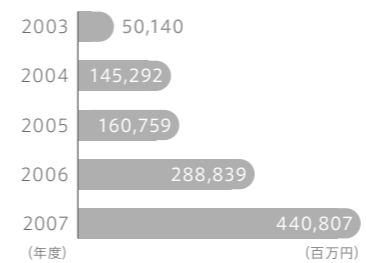
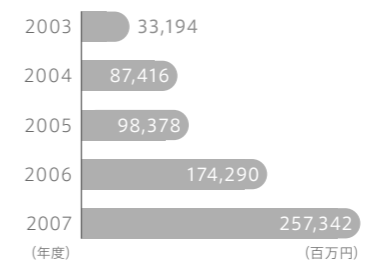
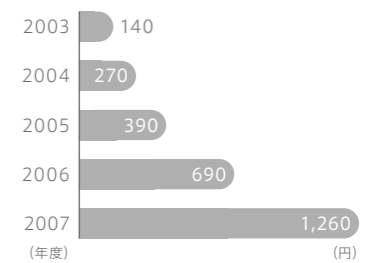
■南北アメリカ
Nintendo of America Inc.
Nintendo of Canada Ltd.
NES Merchandising, Inc.
NHR Inc.
HFI Inc.
Nintendo Technology Development Inc.
Nintendo Software Technology Corporation
SiRAS.com Inc.
Retro Studios, Inc.

■その他の地域
Nintendo Australia Pty. Ltd.
韓国任天堂株式会社
任天堂湾天股分有限公司
iQue Ltd.
神游科技有限公司
任天堂(香港)有限公司

連結売上高の推移

(年度)	(百万円)
2003	514,805
2004	515,292
2005	509,249
2006	966,534
2007	1,672,423

地域別連結売上高構成比(2007年度)

地域	(百万円)
日本	337,477
南北アメリカ	659,711
欧州	620,419
その他の地域	54,815
全体	1,672,423

セグメント別連結売上高構成比(2007年度)

連結経常利益の推移

連結当期純利益の推移

利益配当金の推移(1株あたり)

【お問い合わせ先】
任天堂株式会社 CSR推進プロジェクト 事務局　075-662-9600(代表)

印刷にあたっての環境配慮について

本誌の印刷にあたっては、以下のような環境配慮を行っています。
製版については、CTP(Computer To Plate)方式で直接製版することにより、製版フィルムが不要となっています。インクについては、揮発性有機化合物(VOCs)を含まない大豆油を使用したインクを用い、大気汚染の抑制に努めています。用紙については、環境・社会・経済のすべての側面に配慮した厳しい基準に従って適切に管理された森林から木材を調達していることを示す、FSC認証紙を使用しています。